Ambientes lúdicos 2

Materiais da indústria têxtil

Usos de carretéis, cones, tubos, tubetes e fios de malha para criar novos brinquedos e ambientes para brincar

PDF Completo no site:
www.caleido.com.br

A **Caleidoscópio**, fundada em 2002, tem como objetivo promover vivências lúdicas para todas as idades, destacando o jogo/brincadeira como atividade de integração, criatividade e tomada de decisão.

Gratidão aos milhares de participantes em oficinas de criação da Caleidoscópio ao longo de 15 anos. De certa forma estão todos aqui representados, pois os exemplos de criações de uma turma sempre inspiravam outros a continuarem a criação.

O meu agradecimento por todo o aprendizado, todo o entusiasmo dos participantes e disposição para entrar no jogo e na brincadeira de criação.

A ideia de reunir os conteúdos destas oficinas é inspirar a criação, invenção e reinvenção entre adultos e crianças, usando o principal recurso que é a imaginação aliada ao conhecimento.

Tanto fui aprendendo, relembrando formas ancestrais de brincar e também reinventar que me dei conta que esta criança que ainda habita em mim tem vontade de chamar mais pessoas para a brincadeira!

Penso que a generosidade com que a criança vê o mundo pleno de possibilidades deve ser recordada na vida adulta. Por isso o convite incessante para os adultos brincarem.

O estado de prontidão para a vida é condição da brincadeira. Para brincar a criança extrapola qualquer adversidade. Para ela o brinquedo nunca falta, porque ela o inventa na hora que precisa e sabe empreender o tempo a seu favor. Quer olhar mais generoso para com a vida?

Estes slides, e outros que virão na seqüência, fazem parte da celebração de 15 anos da Caleidoscópio. Usufrua e compartilhe da nossa história. Crie suas próprias brincadeiras!

Adriana Kllisys

Setembro/2017

Ambientes Lúdicos 2
Materiais da indústria têxtil

Usos de carretéis e outros materiais da indústria têxtil (cones, tubos, tubetes, bobinas, fios de malha..) para criar novos brinquedos e ambientes para brincar

O quarto módulo ***15 anos Caleidoscópio Brincadeira e Arte*** convida a ampliar o acervo lúdico das escolas aproveitando a abundância de materiais com alto potencial lúdico que são descartados diariamente nas indústrias têxteis e nas lojas de tecidos

Abundâncias Lúdicas estão aí por toda parte!
8605 PP

Materiais não estruturados: possibilidade de muitas brincadeiras e construções
8605 PP

Brinquedos de largo alcance (Leontiev)

O psicólogo russo Alexis N. Leontiev cunhou o termo

" Brinquedos de largo alcance" para falar de materiais potentes para a imaginação de largo alcance. São materiais que permitem diferentes utilizações por oferecerem a possibilidade de mobilizar as mais variadas ações, durante as quais as crianças podem atribuir diversos significados.

Todos estes “ brinquedos de largo alcance” são descartados na indústria têxtil.
Que tal visitar uma “indústria de brinquedos de largo alcance” ?

Construções lúdicas usando tubos de linha industrial

Brinquedo de largo alcance: o foco está na potência da criança em sua interação com o material. Quanto mais puder gerar abundância de criações, maior a qualidade do brinquedo.

Principal qualidade dos materiais não estruturados: possibilidade de muitas construções, desconstruções e sucessivas re-construções

Quantidade do mesmo material amplia as possibilidades de construção

Versatilidade do material = imaginação a todo vapor

Brinquedos de largo alcance: brinquedos polivalentes

Inventando jogos com tubos de papelão

Equipes guiam uma pessoa vendada para encontrar o caminho sem derrubar as “paredes” do labirinto. No jogo de encontrar a saída, só vale dicas verbais.

Inventando jogos com tubos de papelão

Uma bola de boliche tubular!

Inventando jogos com tubos de papelão

Bola presa ao taco feito com tubo de papelão para nunca perdê-la de vista!

Interação tubos + tiras de malha = novas possibilidades de criação

Um colar de gigante?
Uma jiboia? Um caracol?
Ou um brinquedo de
desenhar no chão?
São inúmeras as
criações de um
brinquedo de largo
alcance.

Interação tubos + tiras de malha

Interação tubos + tiras de malha

tubos para escalar e escorregar!

Inventando bonecos com tubos e fios de malha

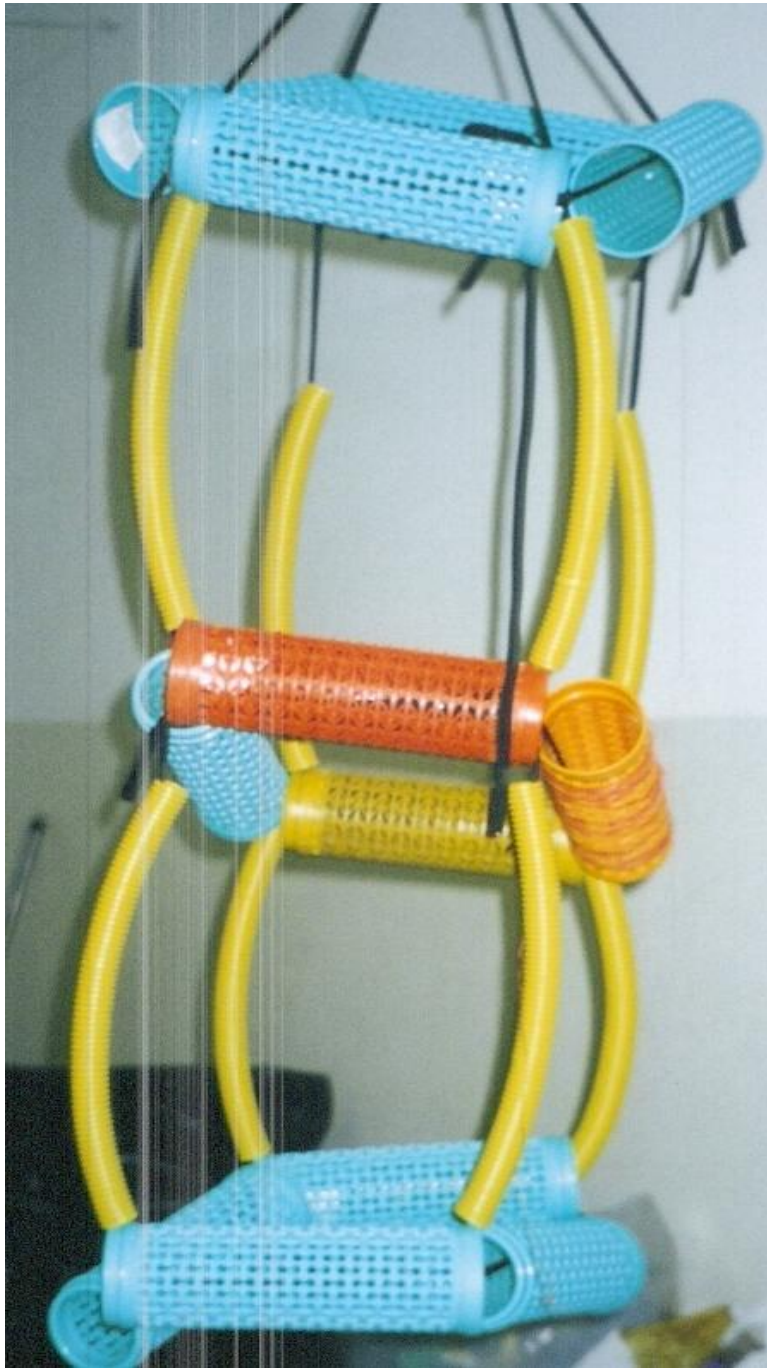
Interação tubos de papelão + tampinhas

Jogo de brincar com a estética:
Composições com materiais de largo alcance

Interação tubos + tampinhas

Quantos brinquedos em potencial temos dentro desta caixa?
Cabe à potência infantil a capacidade de decidir o rumo de sua brincadeira.

Possibilidades à vista!

Bilboquê

Móbiles tridimensionais com tubos plásticos de linha industrial + fio de malha + conduítes

Espaço Bebê - Hebraica

Possibilidades de criação de brinquedos com tubos, cones de linha e galão de água

Criação de fantoches
com tubos, carretéis,
conduite e fio de malha

Brinquedo de rolar com fio de varal e tubos de linha têxtil

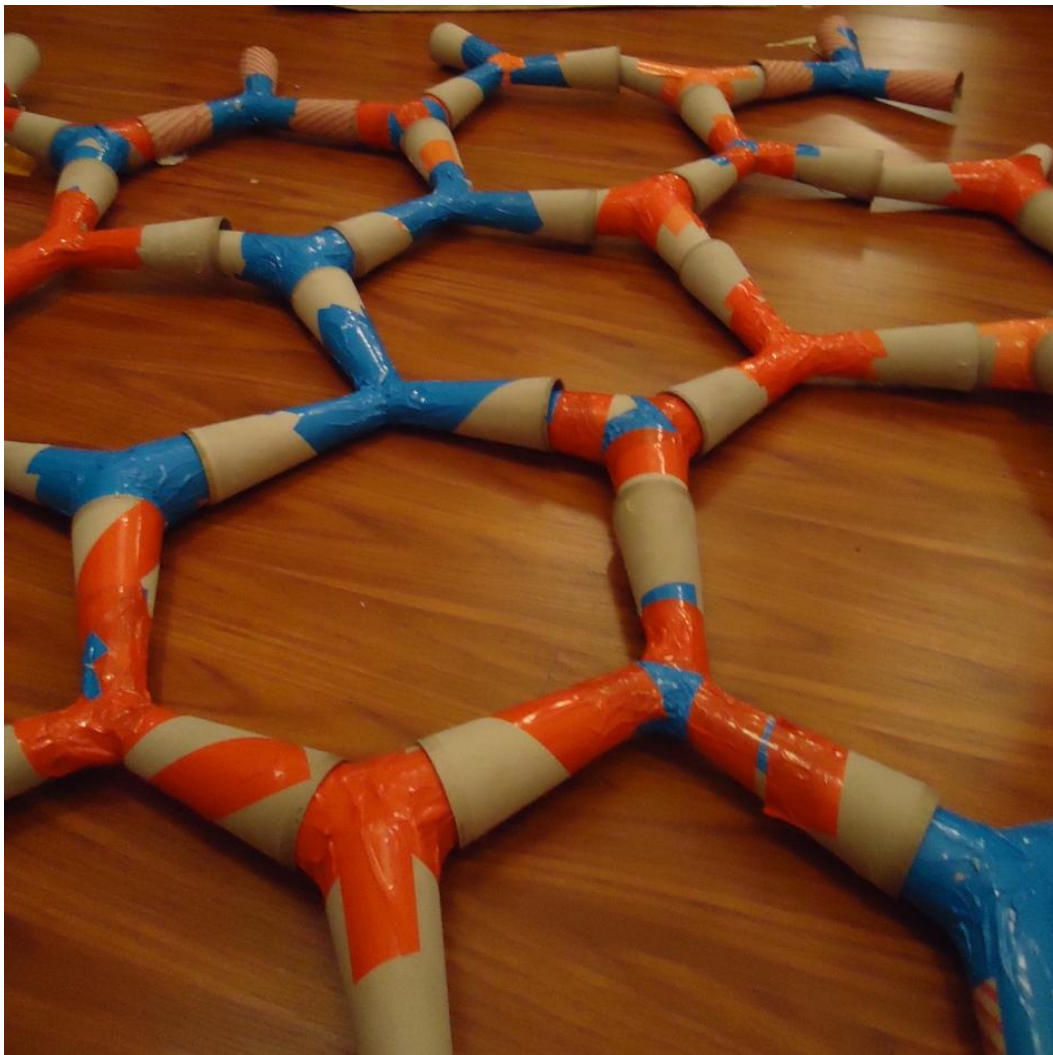
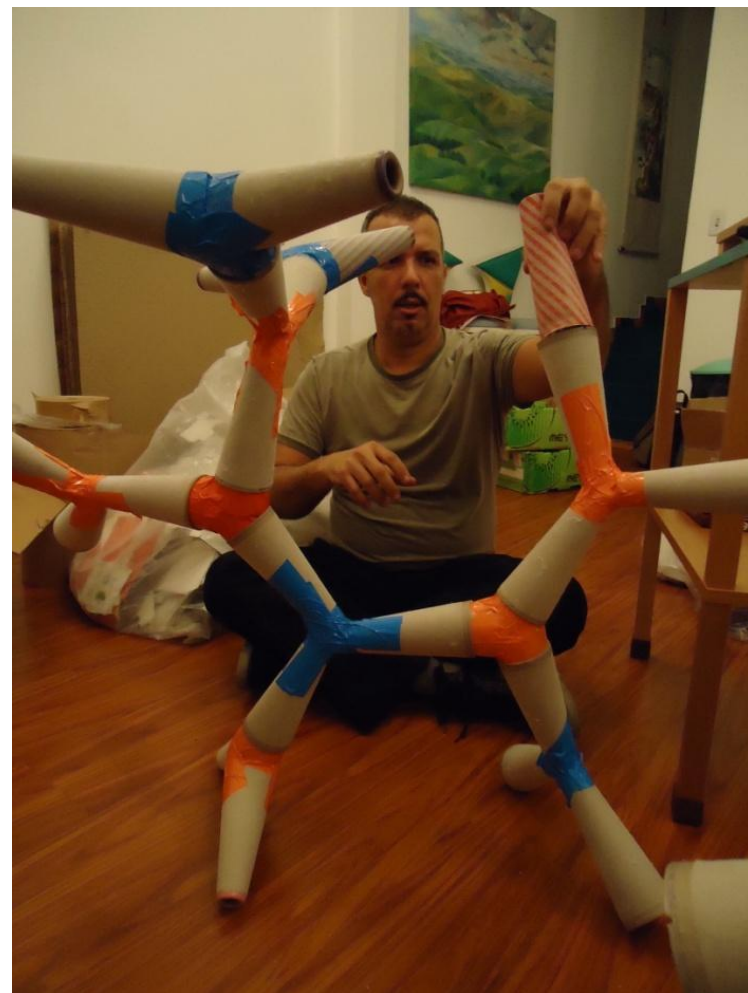
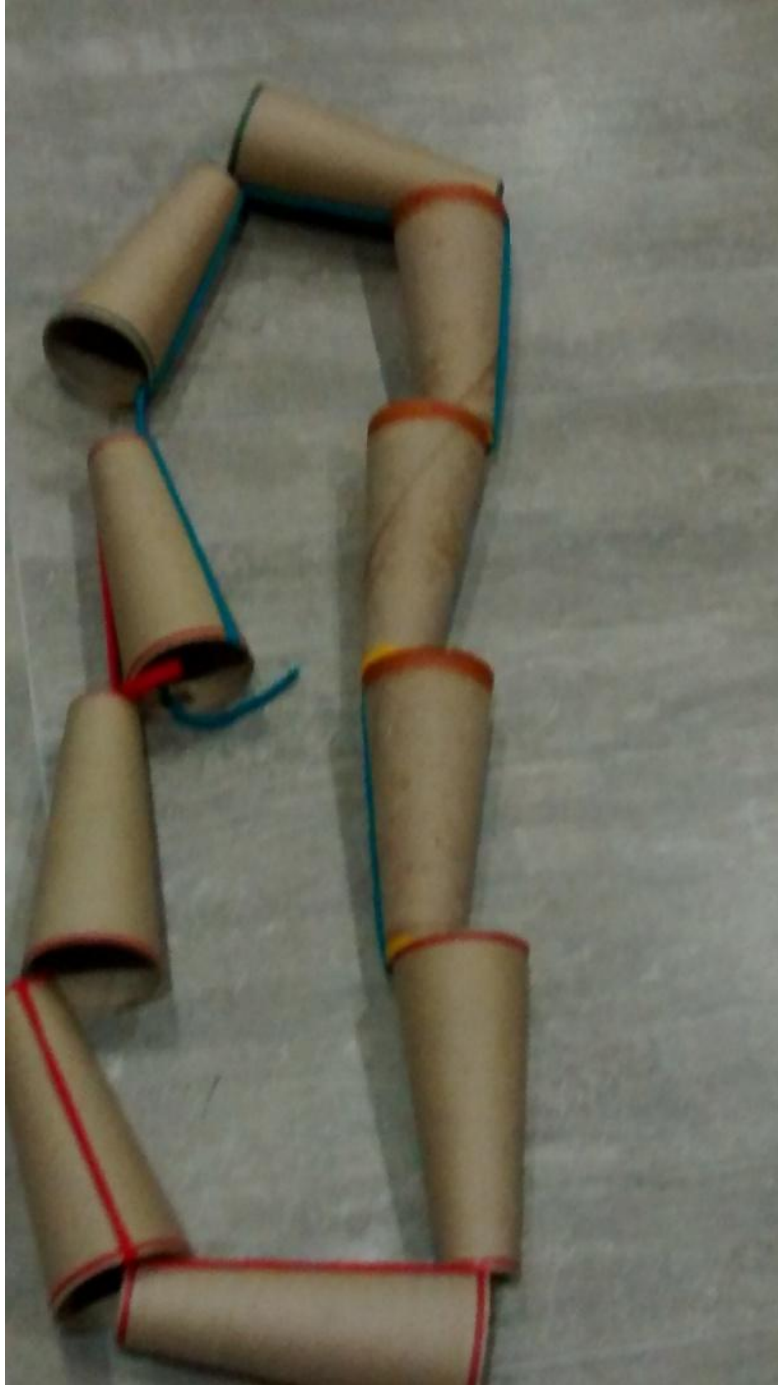
Vai–e-vem com cones e tubetes de linha industrial

vai-e-vem de berçário

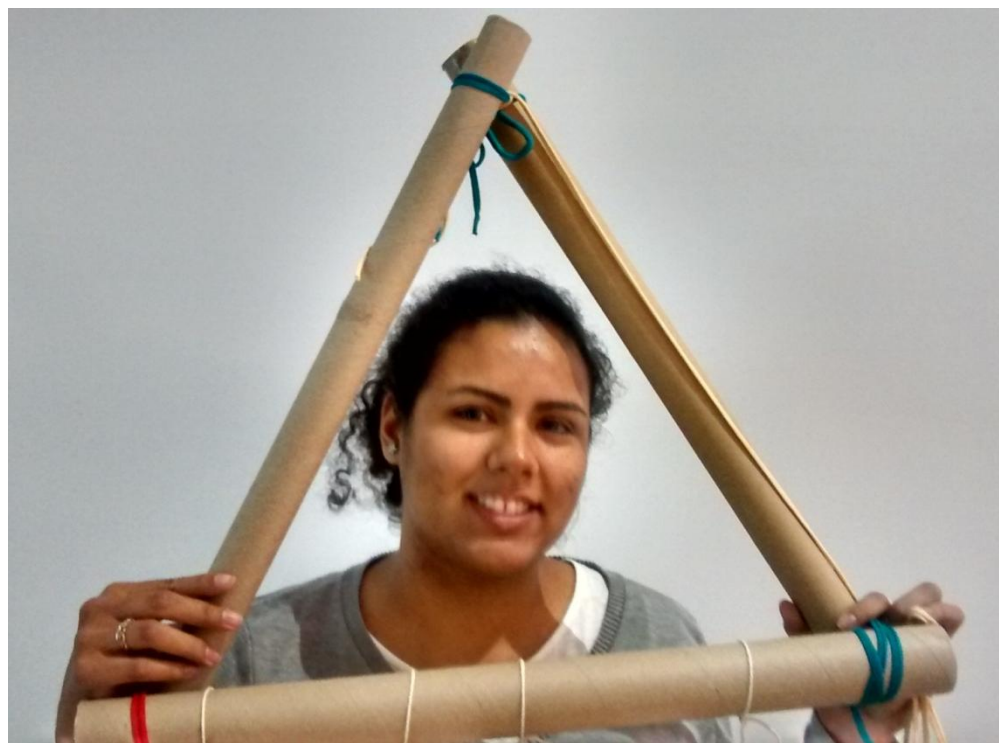
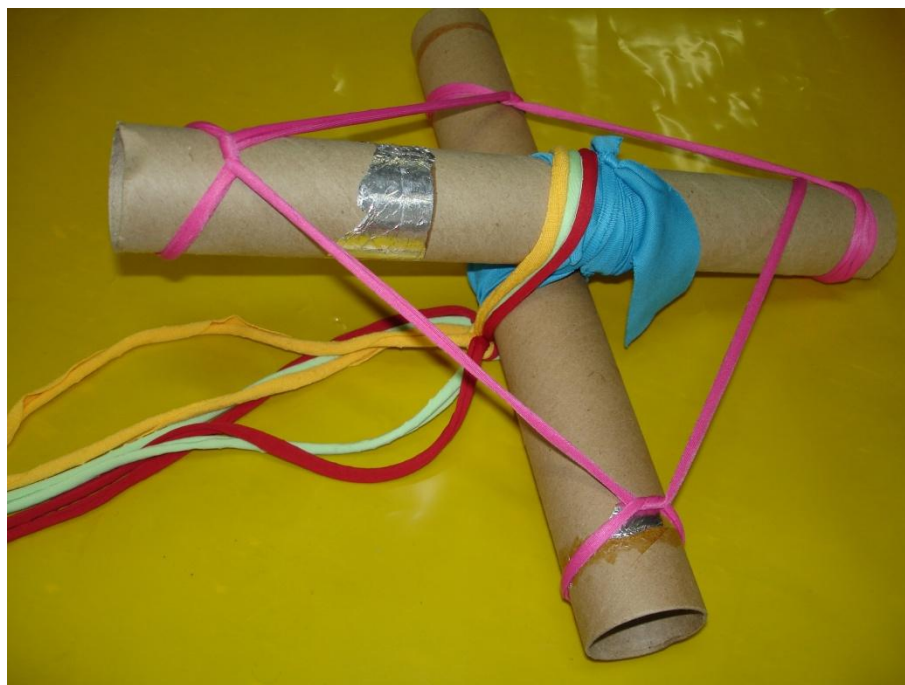
Interação Tubos + Caixas

Terça Lúdica: Sonhos Tridimensionais de papelão

Interação cones + fitas adesivas

Dos cones de linha macho e fêmea nascem infinitas possibilidades de criação

Terça Lúdica: Sonhos tridimensionais de papelão

Interação cones + meias de seda

Cones de linha unidos por tira de malha

Uma cortina de cones

caleidoscópio
brincadeira e arte

caleidoscópio
brincadeira e arte

Cabanas feitas com estruturas tubulares, sobras de lojas de tecido

O mobiliário pode virar brinquedo para servir de apoio para construções de cabanas, casas, castelos, etc.

caleidoscópio
brincadeira e arte

Cones de linha que viram personagens

caleidoscópio
brincadeira e arte

Quais brinquedos de largo alcance podemos ter nos espaços educativos?

Procure por novas lojas de brinquedo de largo alcance!

Usufrua de uma ótima imaginação de largo alcance!

Bobes de cabelo para construções lúdicas encontrados somente em lojas de brinquedos não convencionais!

Ações

• Criação de jogos e programação de lazer,

• Palestras, cursos e oficinas de jogos e criação de ambientes para brincar,

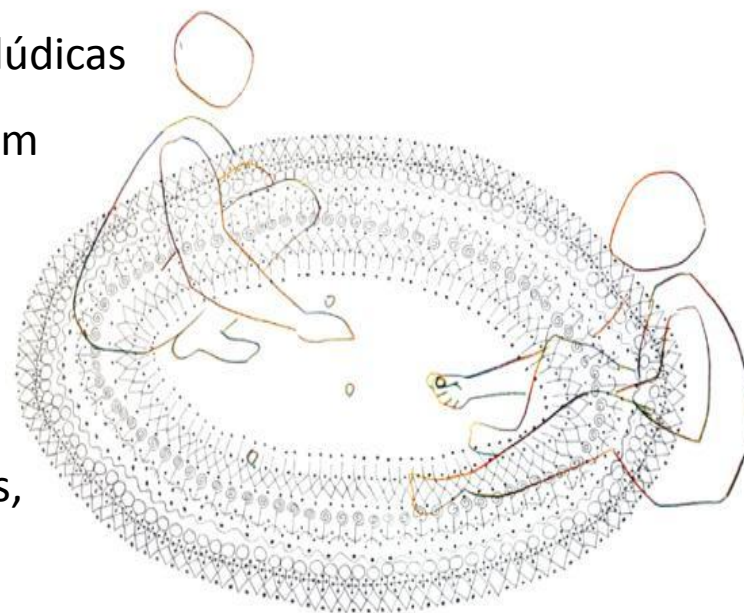
• Terças Lúdicas (vivências lúdicas para adultos)

•Chá das 5 com filosofia lúdica (chá, delícias culinárias e apetitosas reflexões para despertar os sentidos de viver plenamente o presente)

•Walkscape Curitiba : Caminhadas & Reflexões lúdicas

• Assessoria para diferentes mídias que envolvam caráter lúdico e cultural (cd-roms , sites, programas televisivos, web histórias, gibis),

•Curadoria para exposição de brinquedos e montagem de acervo lúdico em brinquedotecas, jogotecas e espaços do brincar.

Desenho de Carlos Dala Stella

Alguns clientes

Secretarias Municipais de Educação e Cultura:

São Paulo, Curitiba, Belo Horizonte, Distrito Federal, Recife, Acre, Sergipe,Rondônia, Pará, Amazonas

No exterior:

Simetrías Fundación Internacional/ Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (**AECID**) – Toledo/ España
FUNLIBRE - Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación – Colombia
Universidad Nacional de Bogota - Colombia
Universidad de Calli –Colombia, IBM - Peru

Diretora

Adriana Klisys é psicóloga, pela PUC-SP, assessora para criação de jogos e ambientes lúdicos; autora dos livros: Quer Jogar? Edições SESC SP; Ciência, Arte e Jogo – Ed. Peirópolis ; Brincar e Ler para viver – Instituto Hedging-Griffo, dentre outros.

.

Caleidoscópio na mídia

BRINCADEIRA DE GENTE GRANDE

Em encontros mensais para brincar de pião, fazer colagens ou dançar em roda, adultos resgatam o lúdico da infância ▸ GABRIELA ROMEU

Adriana Klisys, criadora do Terças Lúdicas

Uma vez por mês, um grupo de adultos larga tudo –o jantar de negócios ou o tempo escasso com os filhos– apenas para jogar e brincar.

Eles sentam no chão, dançam em roda, inventam colagens com jornais e revistas, constroem traquitanas e fazem girar piões, entre outras peripécias programadas nos encontros mensais batizados de "Terças Lúdicas', que acontecem em um galpão no Butantã, zona oeste de São Paulo.

Ou "lúcidas", como enfatiza a psicóloga Adriana Klisys, 41, coordenadora do projeto. A troca de duas letrinhas não é à toa: "Nessa sociedade bastante ligada à produção, as pessoas estão sempre pensando no negócio, ou melhor, em negar o ócio", diz.

Segundo ela, que pesquisa jogos milenares há 17 anos, "é fundamental se envolver em processos de forma criativa, sem se preocupar com o resultado". "O lúdico traz a lucidez."

Adriana promove os encontros desde 2009, para que gente grande –educadores, empresários, advogados– possa explorar a incerteza do jogo, assim como se faz naturalmente na infância. São momentos para despertar a "substância lúdica na vida".

> "É fundamental se envolver em processos de forma criativa. O lúdico traz a lucidez"
>
> **ADRIANA KLISYS**, coordenadora do projeto

Para Yara Marangoni, 52, professora de geofísica da USP, os encontros são uma brecha para escapar da rotina. Num deles, ela caiu na folia ao criar figurinos carnavalescos, com direito a desfile de fantasias com nomes inusitados como "rei próspero deslizando na favela". "Vou lá para brincar e não pensar em mais nada", diz.

Na chegada, são oferecidos aos participantes dois tipos de alimento: o que sustenta o corpo (sucos, frutas, bolinhos) e outro para alimentar o imaginário (livros, brinquedos, tabuleiros de jogos).

As "mesas de alimento" estão sempre relacionadas aos temas inspiradores da noite, como "Tipos e Tipas", criação de bonecos de papel malucos com Juliana Bollini, ou "Sonhos Tridimensionais de Papelão", com o grupo de arquitetos espanhóis Basurama.

Na primeira terça lúdica deste ano, no dia 15/3, a cantora e percussionista Thayana Barbosa, do grupo curitibano Mundaréu, abre a roda com "Brincar, Compor e Cantar", prometendo bastante improvisação musical. Para 2011, já estão previstos encontros para construir móbiles e brincar com fogo.

De que serve largar tantos compromissos para entrar numa brincadeira descompromissada? Há várias respostas para a questão, mas Adriana lembra a explicação que ouviu certa vez de um professor da tribo ticuna: "Brincar é um jeito de não entristecer". ★

TERÇAS LÚDICAS
Tema: Brincar, Compor e Cantar, com Thayana Barbosa; **quando:** terça-feira, 15/3, das 19h às 22h; **onde:** r. Dr. Cícero de Alencar, 69, Butantã, tel. 3726-8592; **quanto:** R$ 50 (inscrição no site **www.caleido.com.br**) ou R$ 60 (no dia)

Revista Folha de S. Paulo

caleidoscópio
brincadeira e arte

Centro Histórico Curitiba · Prefeitura de Curitiba · Fecomércio PR Sesc | Senac | Ifpd · SEBRAE

BOLETIM Paço da Liberdade

Curitiba, outubro de 2016, Ano 9 - nº 64

Uma casa lúdica para potencializar a criatividade

É brincando – com brinquedos simples de construir e jogos ao ar livre – que as crianças encontram um espaço fértil, no qual conseguem de forma autêntica tomar decisões e interpretar papéis que depois, na vida adulta, serão fundamentais. Na correria do dia a dia, o adulto se distancia cada vez mais deste contexto e, sem perceber, vai perdendo coisas importantes como a felicidade e a criatividade.

Foi pensando nisso, que a psicóloga e empresária Adriana Klisys inaugurou recentemente em Curitiba a Ludocasa, um espaço de cultura lúdica e bem viver para adultos. "Eu já tenho em São Paulo, com uma sócia, a Caleidoscópio Brincadeira e Arte", conta Adriana. "E a Ludocasa, em Curitiba, é uma extensão de todo este trabalho que completa 14 anos".

Na casa ampla e divertida no bairro de Santa Felicidade, adultos que trabalham como professores, agentes culturais, artistas ou empresários aprendem a criar jogos e programas de lazer; participam de palestras e eventos voltados à importância de brincar ou assessoria para montar brinquedotecas, jogotecas, ou produzir vídeos, cds e livros sobre o tema.

"Tudo o que se faz na casa tem que estar ligado ao brincar", diz Adriana. "E nossa ideia é atender tanto os profissionais, quanto escolas, empresas e outros projetos. Trabalhamos com a linha de que o espaço de brincar é muito generoso. Nele tudo é possível, inclusive se reinventar, uma vez que não há certo ou errado na brincadeira. Isso leva a pessoa a ter jogo de cintura. Brincar para ser alegre e, com alegria, ser mais criativo".

quer jogar?

Quer jogar? O livro de Adriana Klisys em parceria com o artista Carlos Dala Stella, finalista em duas categorias do prêmio Jabuti, 2011 reúne arte, jogos e brincadeiras em uma homenagem ao lúdico da vida. Publicado pela Edições - SESC - SP, teve seu lançamento em Curitiba, no Paço da Liberdade.

Serviço

dia a dia · fala SEBRAE · notícias

1001 BOLHAS DE SABÃO

Adriana Klisys ensina a improvisar uma brincadeira muito divertida com objetos de casa

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

DIVULGAÇÃO

Como fazer

Você vai precisar de:
1 copo de detergente com glicerina, 1 copo de água, objetos vazados que encontrar pela casa

1. Misture o detergente com água, numa vasilha, sem fazer muita espuma.

2. Agora vem o melhor da brincadeira: pesquise em casa entre seus brinquedos, utensílios de cozinha, escritório e outros mais, objetos que possam produzir bolhas. Vale: batedores de bolo, garfo, escumadeira, saquinhos rendados de frutas ou legumes, clipes, bóbis de cabelo, pedaço de cano de PVC, conduíte, garrafa PET com fundo cortado... Use também apenas uma ou as duas mãos: una os dedos para formar um círculo vazado e molhe-os na mistura com o detergente para assoprar mil e uma bolhas!

Bolhas de sabão por Arthur Dala Stella, 5 anos

Jornal O Estado de S. Paulo

ASSIM ASSADO

VARETAS COLORIDAS

Adriana Klisys, autora do livro *Quer Jogar?*, ensina a transformar simples palitos de dentes em um jogo tradicional e muito divertido

Como fazer o jogo

Você vai precisar de:

1 elástico

Giz de cera colorido

33 palitos de dentes

DIVULGAÇÃO

Com o giz de cera, pinte:
10 palitos de amarelo,
10 palitos de vermelho,
6 palitos de verde,
6 palitos de azul e
1 palito de preto.
O elástico serve para guardar o jogo depois de brincar.

Como jogar

1. Por sorteio, decida quem começa a partida, seguindo as jogadas no sentido horário.
2. Pegue todos os palitos com uma mão. Apoie essa mão na mesa e abra seus dedos. Eles vão cair uns sobre os outros. O primeiro jogador deve retirar um palito por vez, sem movimentar os demais. Caso outro se mexa, a vez passa para o próximo jogador.
3. Quando todos os palitos forem retirados, conta-se a pontuação. Vence quem tiver o maior número de pontos.

O jogo pega-varetas existe no Brasil há mais de 50 anos.

Brasil — Índia — China

Na Índia e na China, o jonchets e o mikado têm regras bem parecidas e são jogados há mais de 2.500 anos.

Os chineses usavam varetas feitas de marfim ou bambu com listras coloridas, para indicar a pontuação.

Os indianos colocavam plumas nas pontas das varetas para denunciar mínimos movimentos.

Tabela de pontos

Amarelo	5
Vermelho	10
Verde	15
Azul	20
Preto	50

www.caleido.com.br

CARLOS DALA STELLA/DIVULGAÇÃO

Jornal O Estado de S. Paulo

FOTOS CLÓVIS ARRUDA/DIVULGAÇÃO

ASSIM ASSADO

PIÃO DE REVISTA

Adriana Klisys ensina a fazer um brinquedo usando folhas de papel e palito de churrasco

Como fazer

Você vai precisar de: *1 palito de churrasco, cola branca e folhas de revista.*

1 Pegue uma folha inteira de revista e faça dobras sobrepostas, de aproximadamente 1 cm no sentido horizontal. A próxima dobra deve sempre envolver a anterior.

2 Antes de fazer a última dobra, passe cola no lado interno do papel e prenda.

3 Agora, passe cola numa das pontas dessa tira de papel e a enrole em torno do palito de churrasco, deixando uma distância de 1 a 2 cm da ponta do palito.

4 Repita o procedimento com outras folhas. Enrole e cole por cima da tira que já está no palito. Faça de 4 a 6 camadas.

5 Passe cola nas extremidades de cima e de baixo das tiras, caprichando na região entre o papel enrolado e o palito, para que ele fique bem colado às tiras e não gire em falso. Para balancear o pião, corte um pouco do palito com as mãos.

6 Friccione com os dedos os papéis sobrepostos, de modo que as camadas de papel possam se deslocar ligeiramente, como mostra a figura.

7 Espere secar para girar. Segure o palito com as duas mãos e deslize uma palma sobre a outra. Pronto! Seu pião está girando.

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

www.caleido.com.br

ASSIM ASSADO

JOGO DA ONÇA

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

CARLOS DALA STELLA/DIVULGAÇÃO

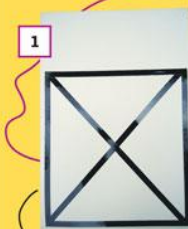
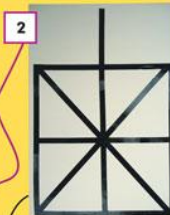
www.caleido.com.br

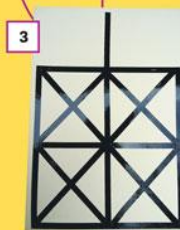
Esta brincadeira faz parte da família de jogos Tigres e Cabras, vindos da Índia e do Ceilão (atual Sri Lanka). Neles, a dupla de jogadores tem números diferentes de peças, com forças distintas.
O Jogo da Onça se popularizou no Brasil entre diversas etnias indígenas, com tabuleiros desenhados no próprio chão, tendo pedrinhas ou sementes como peças.

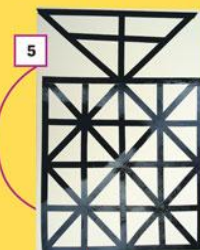
Índia

A Índia tem jogos muito semelhantes, como Tigres e Cabras.

Vamos fazer um?

Você vai precisar de:
1 papelão ou cartolina de 50 x 35 cm (pode usar madeira ou o verso de uma gaveta), fita adesiva colorida, tesoura, giz de cera, 14 pedrinhas (cães) e uma pedra maior (onça).

1 Com a fita, faça um quadrado e ligue as quinas, formando um X.

2 Agora, faça uma cruz no centro do quadrado, como se vê na figura.

3

4 Nos quatro quadrados que se formaram, repita a operação, ligando as quinas em X e seus centros em cruz.

5 Para completar o tabuleiro, faça um triângulo na linha que sai do quadrado maior (veja foto). Acrescente uma linha horizontal para formar uma cruz em seu interior. Decore, pintando com as cores que quiser.

Como jogar

1 Arrume o tabuleiro, tal como mostra a figura:

2 O jogador com a onça começa a partida. Ele pode escolher qualquer direção para movimentar a peça, andando uma só casa por vez.

3 A onça pode capturar o cachorro saltando por cima dele em direção a uma casa vazia. Neste caso, retira-se a peça saltada do tabuleiro.

4 A onça pode fazer saltos duplos ou triplos, capturando mais de um cachorro numa mesma jogada, tal como acontece no jogo de damas.

5 O cachorro anda pelo tabuleiro da mesma forma que a onça, só não pode saltar sobre ela.

6 Ganha quem conseguir atingir seu objetivo primeiro: a onça capturar 5 cachorros ou os cachorros imobilizarem a onça.

CONCHA PARAÍSO

Adriana Klisys é diretora da Caleidoscópio Brincadeira e Arte e autora dos livros *Quer Jogar?* (Sesc-SP) e *Ciência, Arte e Jogo* (Peirópolis).

www.caleido.com.br

É um jogo popular na **África**, apropriado para brincar na areia, no qual se usam búzios como dados. Assim como o Concha Paraíso, vários jogos africanos usam a terra ou a areia como tabuleiro.

Na região do Deserto do Saara, no norte da África, por exemplo, há inúmeros jogos que são riscados na própria areia. As peças são feitas com elementos da natureza: gravetos, sementes, pedras e até mesmo fezes endurecidas de alguns animais!

Como fazer

Você vai precisar de: *Um graveto por jogador, 2 búzios ou conchas, areia, pincel e tinta.*

1 Usando um graveto, desenhe na areia dez ou mais círculos concêntricos (que usam o mesmo centro e têm tamanhos diferentes, um dentro do outro). Seu tabuleiro está pronto!

Em casa, você pode despejar areia comprada em casa de construção ou loja de aquário numa bacia que tenha cerca de 50 cm de diâmetro.

2 Decore com tinta 4 ou 5 gravetos de modo diferente para usá-los como peões para o jogo.

Como jogar

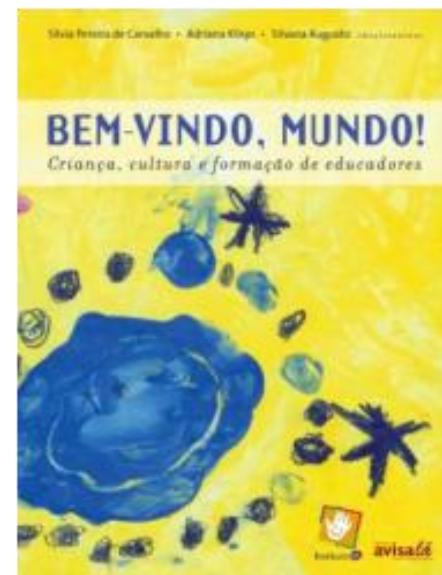
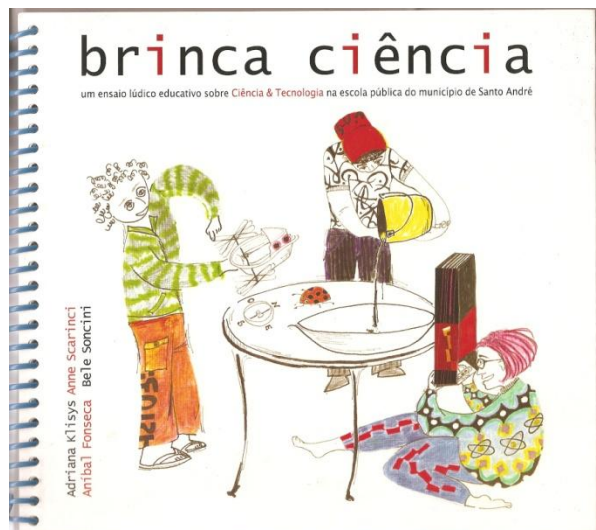
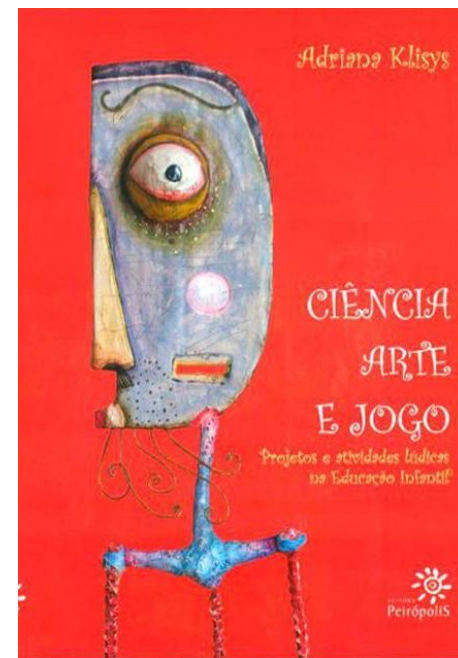
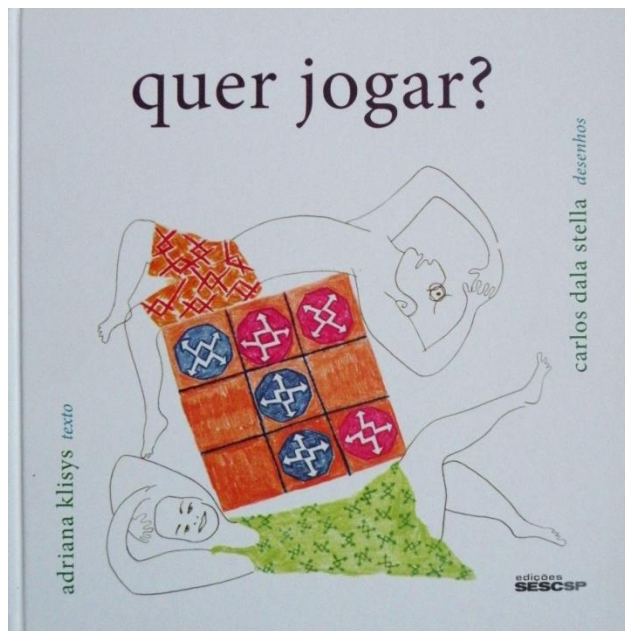
1 Junte de 2 a 5 pessoas. O objetivo é chegar primeiro ao paraíso (círculo central).

2 Inicie o jogo com os gravetos cravados na areia, fora dos círculos. O primeiro jogador lança os búzios ou conchas, como se fossem dados, e observa a pontuação para andar com seus peões:

A) As 2 conchas caem com a face redonda para cima: avance 2 círculos com seu graveto.

B) Apenas 1 concha cai com a face redonda para cima: avance 1 círculo.

C) As 2 conchas caem com a parte aberta para cima: o jogador não se move e passa a vez a outro.

Principais publicações

O LIVRO
DOS
10 MELHORES
JOGOS
DE TODOS OS
TEMPOS
Àngels
Navarro

Contato

Adriana Klisys
Diretora da Caleidoscópio

www.caleido.com.br
caleido@caleido.com.br
55 41 3344 9519
55 41 98508 0810 (whatsapp)

R. Pedro Mossoline Gasparin, 350
Santa Felicidade
Curitiba/PR

Elencamos a seguir as instituições que confiaram no trabalho da Caleidoscópio e agradecemos a construção conjunta de uma vida mais lúdica:

Instituto Avisa Lá, Instituto Hedging-Griffo, Ação Comunitária, Fundação Gol de Letra, Instituto Sou da Paz, Instituto Camargo Corrêa, SESC Departamento Nacional, SESC Regional (Mato Grosso, Tocantins, Macapá , Pernambuco, Goiás, Porto Alegre, Ijuí, Santo Ângelo, Caxias do Sul, Foz do Iguaçu, Paraná), SESC São Paulo, Edições SESC SP, Editora Peirópolis, Editora Abril, Editora Moderna, Editora Panda Books, Moving Imagem e Editora, Folha de S. Paulo, Jornal O Estado de S. Paulo, Guten News, Pátio Revista Pedagógica, Revista Carta na Escola, Carta Fundamental, CEDAC (Centro de Documentação para a Ação Comunitária), PUC (Pontifícia Universidade Católica- Faculdade de Psicologia/SP), FAFE-USP (Fundação de Apoio à Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo), Creche Central da USP, PNUD- Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento, Sesi (Serviço Social da Indústria- SP / Divisão de Educação Básica), Fundação Vanzolini, Escola Candanga: Fundação Educacional do Distrito Federal/Seção de Educação Infantil, OGPTB (Organização Geral dos Professores Ticunas Bilíngues - Amazonas), Universidade Federal de Ouro preto, UNIFESP (Universidade Federal de São Paulo) , Programa Crer para Ver/ Abrinq, Centro de Educação Infantil do CTA-SJC (Centro de Tecnologia Aéro Espacial),

Prisma-Centro de Estudos do Colégio Santa Maria, Rede Marista, Centro de Defesa à Infância (CEDIN), Associação Brasileira de Educação e Cultura (ABEC) , Centro de Estudos do Colégio Vera Cruz (CEVEC), Escola Vera Cruz, Centro de Estudos da Escola Projeto Vida, Centro de Pesquisa Atelier Carambola, Centro de Estudos da Escola da Vila, Atelier Arte Expressão Escola Viva, Berçário e Pré escola Criarte, Casa do Brincar, Espaço Cadê Bebê, Espaço Bebê Hebraica, Malubambu Casa de Brincadeiras, Escola Experimental de Salvador, Grupo Batuqueiros, Colégio Ítaca, Rede Salesiana de Escolas, Nossa Escola (SJC), AME (Associação da Mulheres pela Educação - Osasco), AMUNO (Associação das Mulheres Unidas de Novo Osasco), Associação Quintal Mágico, Colégio SEEP Jundiaí, Colégio Santo Américo, Obra Social do Mosteiro São Geraldo, Centro de Promoção Social Cônego Luiz Biasi, Escola Comunidade Interativa – Mogi Guaçu, Cirandar, Pró Saúde CEI Lageado, Estrela Nova Movimento Comunitário, Centro de Promoção Humana Igualdade, Creche Casa da Criança, CEI Persio Guimarães Azevedo, Colégio Rainha da Paz, Colégio , Escola Pueri Múndi, Instituto Rubens Meneghetti,

Brinquedoteca do GRAAC Grupo de Apoio à Criança e Adolescente com Câncer, CAMPO - Centro de Assessoria ao Movimento Popular, Clube do Menor/MG, Núcleo de Interação Educativa-Jaú, Amencar (Associação de Amparo ao Menor -Bauru), Associação Comunitária Monte Azul, Instituto Criança Cidadã, PUPA, Instituto Alana, Akatu, Intercement, IBM, Museu da Pessoa, Livraria Bisbilhoteca, Livraria Ubaldo, Navegamundo, Promofilm do Brasil, Zenza Mídia Digital, Natura, Enthusiasmo Cultural, Sabina Parque Lúdico do Conhecimento, Fórum Cultura Idoso Curitiba, Fundação de Ação Social – Curitiba (FAS) , SINPRO SP, Secretaria Municipal de Educação de Curitiba, São Paulo, Rio de Janeiro, Distrito Federal, Belo Horizonte, Uberlândia, Sergipe, Recife, Acre, Pará, Rondônia, Hortolândia, Cajamar, Caieiras, Franco da Rocha, São José dos Campos, Santo André, São Bernardo, São Caetano, Mauá, Jundiaí, Jacareí, Votorantin, Moji Mirim, São Sebastião, Itanhaem e Santos, Porto Iracema das Artes/ Centro Dragão do Mar de Arte e Cultura. No exterior: Simetrías Fundación Internacional/ Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), Instituto de la Juventude de CLM, Ayuntamiento, Obra Social la Caixa – Toledo/ España, Universidad Nacional de Bogota, FUNLIBRE - Fundación Colombiana de Tiempo Libre y Recreación – Colombia, Universidad de Calli -Colombia.